

1. INFORMACIÓN BIBLIOGRÁFICA

Título: *La cabeza del dragón*
Autor: Ramón del Valle-Inclán.
Editorial: Espasa Juvenil.
Lugar de edición: Madrid.
Fecha de edición: 2002. 18ª edición.
Páginas: 95.

2. EL AUTOR

Datos biográficos

Nació en 1886 en Villanueva de Arosa (Galicia), donde pasó su infancia y adolescencia. Cursó estudios de bachillerato en Pontevedra y la carrera de Derecho en Santiago, que interrumpió para marchar a México. Cuando tenía veintinueve años publicó su primer libro. A partir de ese momento se convirtió en un escritor muy prolífico, tanto de novelas históricas como de dramas, que llegaron a ser documentos innovadores de una nueva manera de concebir el teatro, los esperpentos, debido, entre otras cualidades, a la deformación satírica de los personajes. Fue una de las personalidades más interesante de la Generación del 98, y un asiduo frecuentador de las tertulias literarias, donde destacaba por su ingenio e inagotables anécdotas. Murió en Santiago de Compostela el 5 de enero de 1936.

Obras

Sonata de Otoño, 1904.
Sonata de Estío, 1903.
Sonata de Primavera, 1904.
Sonata de Invierno, 1905.
Tirano Banderas, 1926.
Esperpentos: Divinas palabras, 1920.
Luces de bohemia, 1920.
Los cuernos de don Friolera, 1921.
Las galas del difunto, 1926.
La hija del capitán, 1927.

3. ANÁLISIS

Género

Teatro.

Temas

Inmerso en el mítico territorio de la simbología medieval, esta obrita de teatro plantea la necesidad del sacrificio de una joven beldad (la Infantina) a cargo de un fiero Dragón, como único medio para evitar que el reino del Rey Micomicón sea devastado (similares planteamientos se advierten en *Finis Mundi* y en La catedral, como puede consultarse en esta base de datos). La recreación de la maldad de la personalidad impostada de El Bravo o la bondad encarnada por el Príncipe Verdemar, así como el poder de la magia que encarna el Duende son temas que acotan un espacio para el desarrollo de la fantasía en esta historia de amor principesco.

Argumento

Tres príncipes donceles se entretienen jugando a la pelota en el interior de un castillo "muy torreado", cuando un duende retenido en un torreón consigue interceptar la pelota. A cambio de entregarla, pide su libertad. Los príncipes le engañan, pero el príncipe Verdemar accede a coger la llave que su madre, la Reina, esconde en su faltriquera. El Duende le entrega un anillo mágico que le permitirá disponer de su presencia siempre que lo necesite. El Rey Mangucián, padre de los príncipes, ha jurado matar a quien robó la llave. Huido Verdemar, acaba en una venta donde conoce la historia que atterra al Rey Micomicón: un Dragón arrasará la vastedad de ese territorio si no le entregan a su hija, la Infantina, que ha de ser sacrificada. Llegan otros personajes, el Bravo, el Ciego... El Rey Micomicón desposará a su hija con quien mate al Dragón. El Bravo quiere intentarlo, pero el Príncipe Verdemar cuenta con la ayuda del Duende que le entrega la espada de diamantes, así como su traje de bufón para, escondido bajo ese atavío, conocer y comprender a la bella Infantina. A la desesperada, el Rey Micomicón intenta salvar a su hija, que es abandonada en un bosque, siguiendo la tradición escrita en el Discurso de la Corona recordada por El Maestro de Ceremonias. Verdemar vence al Dragón. El Bravo corta su cabeza y quiere atribuirse la autoría. La boda se celebra con la presencia del padre del padre del Príncipe Verdemar.

Personajes

Entre la pluralidad de personajes que son desarrollados, sobresalen, por su trascendencia argumental, la Señora Infantina y el Príncipe Verdemar, los protagonistas de una historia de amor con final feliz. Verdemar, confinado al vagabundeo por deslealtad a su padre, el Rey Mangucián, interviene en la liberación de la bella Infantina, hija del Rey Micomicón. Verdemar, hermano de Ajonjolí y Pompón, es apuesto, valiente, de suave voz y no menos belleza, que cuenta con los poderes mágicos del duende, quien en todo momento le ayudará a vencer al Dragón, "un monstruo que tiene herencia de la serpiente y del caballo, con las alas del murciélago" (p.65). Infantina es bella, valiente en tanto asume su condición de víctima para liberar al reino de padre de la tradición medieval del sacrificio de una joven, y recibe el nombre de Blanca Flor, en palabras de su padre. (Habría que reflexionar sobre la tradición medieval de la onomástica que se asigna a los personajes, nombres que en algunos casos evocan a otros personajes de *El Quijote*). Los duendes son personajes sabios, que transportan la alegría y contribuyen al bien (p.18). En el Maestro de Ceremonias, encargado de guiar a la Infantina al sacrificio, se deposita toda una serie de elementos de la magia (p. 61), pues la música del Discurso de la Corona es capaz de ahuyentar a los lobos. El Bravo es un impostor guerrero que quiere beneficiarse de la recompensa que da el Rey Micomicón por matar al Dragón.

Tiempo

No hay alusiones precisas al tiempo real de duración de la historia que se nos

cuenta, por tanto, el tiempo narrativo es impreciso. Por su parte, el tiempo dramático, es decir, el tiempo evocado nos retrotrae al mundo de la magia, de los trasgos, de los dragones, de los sacrificios de beldades, rasgos todos ellos afines a la tradición fantástica de la época medieval.

Espacio

Cinco son los ambientes en que transcurre la acción: en un "castillo muy torreado", donde viven los tres príncipes; una venta situada en una encrucijada de caminos; el jardín del palacio del Rey Micomicón; el camino que conduje a la Fuente de los Enanos, espacio luctuoso que la tradición ha fijado como lugar del sacrificio; y los jardines del palacio del Rey Micomicón, donde se efectúa el desposorio entre el Príncipe Verdemar y la Señora Infantina.

Perspectiva y estructura

Organizada en seis escenas, la estructura de esta obra teatral no ofrece ninguna singularidad en este aspecto, si bien, desde el punto de vista de la estructura interna, cabe apuntar la eficaz dosificación de la trama argumental, así como el hecho de que se inserten en el transcurrir de la parte dialogada abundantes acotaciones que son, aparte de informativas, unas muestras de evidente calidad literaria.

Lengua y estilo

El rescate de esta obra de Valle-Inclán para incluirla en una "colección juvenil" supone reconocer la importancia que el lenguaje literario posee en la construcción del bagaje léxico de lectores que están formando su hábito lector. Porque no hay duda de la dificultad que ofrece puntuales incorporaciones ("viejo perlático, archipámpano"...), hecho que se atenúa con la inclusión de un glosario al final del libro. En cualquier caso, los aciertos estilísticos son la característica principal de esta obra, dotada de un lirismo inusual: "Dejad, Señor, que se cumpla mi destino de flor que deshoja el viento" (p.64); "Por aquel bosque antiguo, lleno de ecos como un sepulcro" (p. 65). Asimismo, hay un léxico afín al ámbito rural: "Arde en el vasto lar la lumbrada de urces y tojos. En la chimenea ahúma el tasajo,..." (p. 31). Incorpora, en boca de los bufones, letrillas que resumen, en su brevedad, el contenido de las ideas previamente expuestas por los personajes. Alude, brevemente, a cierta animalización de los personajes, al compararlos con los perros, en clara concomitancia con la estética del esperpento (p. 35). Por último, advertimos algunos instantes de un fino humor (p. 85).

4. CUESTIONES DE COMPRENSIÓN LECTORA

1. ¿Cómo conoce el Príncipe Verdemar al Duende, y qué condición pone éste para entregarle a él y a sus hermanos la pelota que ha llegado hasta el torreón?
2. ¿Cómo y por qué le quita el Príncipe Verdemar la llave a su madre, la Reina?
3. ¿Qué le regala el Duende al Príncipe Verdemar a cambio de su libertad?
4. ¿Qué ofrece el Rey Micomicón a quien sea capaz de matar a Dragón?
5. ¿En qué está empeñado el Dragón?
6. ¿Qué es la Fuente de los Enanos y el Discurso de la Corona?
7. ¿Cómo definirías a la Señora Infantina?
8. ¿Quién y cómo ayuda al Príncipe Verdemar a matar al Dragón?
9. ¿Cómo demuestra el Príncipe Verdemar que fue él quien mató al Dragón en vez de El Bravo?
10. ¿Qué broman le gastan, durante el desposorio, al Rey Mangucían?

11. Resume brevemente y con tus palabras la idea global del libro.
12. Justifica el título de la obra.

5. CITA (S) Y REFLEXIONA

No advertimos texto que en su brevedad contenga alguna información-emoción reseñable. Ahora bien, reflexiona sobre esa trasnochada alusión al poder de las "razas" a la que se refiere el bufón en la página 38.

6. VOCABULARIO

Incorpora este autor un rico vocabulario literario, algo inusual, pero de gran belleza y efectividad.

Selecciona del glosario que hay al final del libro aquellas palabras que desconozcas, e incorpóralas a tu diccionario personal.

7. TALLER DE CREATIVIDAD Y ANIMACIÓN A LA LECTURA

- ▶ Lectura en voz alta, por parte del alumnado, de la escena tercera.
- ▶ Lectura en voz alta de todas las acotaciones que hay previas a cada escena. Habrá que comentar los rasgos literarios que se adviertan en el lenguaje.
- ▶ Insertar, en la medida de lo posible y con la colaboración del profesor, esta obra dentro de la trayectoria teatral de Valle-Inclán.

8. OTRAS CUESTIONES

Opinión

Aunque ajena al mundo contemporáneo de los jóvenes, conforme se avanza en la lectura de esta obra se alcanza a valorar las cualidades literarias que posee la recreación fantástica de ciertas recurrencias temáticas de la época medieval.

